

pon-pon

BISHOUJO GAME MAGAZINE

CGたっぷり♥攻略バッチリ♥美少女ゲームマガジン

TOKYO GAME SHOW

tutte le novità dalla mitica
fiera di videogiochi giapponese!

カレン
キセイ
トク

VIPER GTB 1 (NPG: logo del gioco)
in arrivo un nuovo episodio del bellissimo
anime interattivo della sogno!

OTTOBRE N.4
L.9900



vm14

*in regalo
un poster
hentai*

ORION



HEN TUSIASMANTE

SESSO E AMORE
SONO PIU' BIZZARRI SU
HOT
A OTTOBRE

Pon-Pon

videogiochi hentai e ragazze giapponesi!



Tokio Game Show

Mentre sto scrivendo questo editoriale mi trovo a 11.000 metri d'altezza e sono in compagnia di Giorgio, Elisa e gli altri redattori di PonPon... Per festeggiare il quarto numero, dopo aver convinto il grande capo, abbiamo deciso di chiudere l'ufficio per un paio di settimane e partire tutti per il **TOKYO GAME SHOW**. Non vedo l'ora di andare in un Izakaya (enoteca giapponese) e sedermi a discutere dei nuovi giochi hentai davanti a un bicchiere di sake e a un mega piatto di sushi.

Dopo aver fatto una indigestione di videogiochi al TGS, la prossima settimana abbiamo organizzato un meeting con Kurasaki

San, il geniale presidente della Hobibox Japan, e potremo scoprire in anteprima assoluta quali giochi hentai verranno tradotti e distribuiti in Italia nei prossimi mesi.

Quello che mi auguro è che riusciremo a rispettare le date di consegna per gli articoli, visto che ogni volta che veniamo in Giappone passiamo più tempo a bere sake, andare ai rave e rimorchiare qualche giap-pocaccia!

Questo numero speciale di Ponpon vuole essere il nostro ringraziamento per tutti i lettori e speriamo veramente che leggendolo vi possiate divertire almeno quanto ci siamo divertiti noi a realizzarlo. Buona lettura!

Francesco Fondi

sommario

PG. 4

NEWS...

PG. 9

SWEET

PG. 10

BALORHEAD

PG. 14

DOOP

PG. 16

ANGEL - PROSSIME USCITE

PG. 18

POSTER

PG. 20

VIPER V-1 6

PG. 22

TOKIO GAME SHOW

PG. 30

F355 CHALLENGE

PG. 32

POSTA

PG. 33

CD-ROM/PROSSIMO NUMERO

PON PON

Publicazione mensile - Anno I
Numero 4 - Ottobre 2000
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n° 15/2000 del 22 marzo 2000

Direttore Editoriale: Giovanni Bovini

Direttore Responsabile: Simone Bovini

Progetto Editoriale: Francesco Fondi

Realizzazione CD-Rom: Alessio Russo

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Giorgio Nardoni

Coordinamento redazionale:
Massimiliano Gavazzi

Impaginazione:
Lilith Mazzocchi

Redazione:
Marco Bartoli, Yusuke Yokoi, Yume K, Elisa "chan",
Takashiro, Max Polo, Simone Silvestri.

Redazione Orion:
Emilia Mastropiero, Maria Grazia Acacia, Sergio Selvi

Si ringrazia:
Kurasaki San, Nakamura San (Presidente Silence Co.),
Oshima Kenji, Junya Tamano, Jaime D'Alessandro,
Massimo Belfiore, Emanuele Tomassini, Massimo AAC.

Editore:
Orion Distribuzioni Srl
Strada Selvette 1 bis/1, Bosco
(PG)

Stampa:
Grafiche Bovini, Bosco (PG)

Distributore per le edicole:
CDM Srl - Centro Diffusione Media
V.le D.P. Borghi 172, 00144 Roma

La Orion Distribuzioni non sarà in alcun caso responsabile per danni diretti e indiretti derivanti dall'utilizzo del Cd-Rom allegato alla rivista. In fase di mastering è stata effettuata una verifica con gli antivirus più recenti, la Orion Distribuzioni non assume quindi la responsabilità per danni provocati da virus informatici.



EDITORIALE



FINAL FANTASY I

La Square ha finalmente rivelato alcuni nuovi dettagli sulla conversione del mitico Final Fantasy per la console portatile della Bandai. Avete capito benissimo! La più bella serie di GDR di tutti i tempi, sta per arrivare sul piccolo schermo a colori del nuovo Wonder Swan Color...

La conversione del primo episodio della famosissima saga di giochi di ruolo, proporrà tutta una serie di caratteristiche che non erano presenti neppure nella versione originale. I protagonisti e i nemici di Final Fantasy per Nintendo a 8Bit erano infatti visualizzati in schermate separate senza fondali. Nella versione per Wonder Swan Color invece, le ambientazioni di gioco sono molto più simili a quelle di Final Fantasy 4, 5 e 6, con tantissimi fondali nuovi disegnati per l'occasione. Oltre alla grafica, anche il sistema di gioco ha subito alcuni cambiamenti. In Final Fantasy 1 potrete infatti resuscitare uno dei personaggi del vostro party portandolo in chiesa. Come se non bastasse, i ragazzi della Square hanno rivisitato anche l'aspetto dei vari menù di gestione. La versione originale per Nintendo a 8Bit riuscì a vendere nel solo Giappone la bellezza di 520.000 copie conquistando il titolo di "videogioco più venduto della storia dei GDR". Siamo comunque più che sicuri che anche questa bellissima conversione riuscirà a ottenere un grande successo tra i tantissimi appassionati del genere...

Prodotto: Square

uscita: Dicembre 2000 (2001 Final Fantasy II e III)

Genere: GDR

Piattaforma: WonderSwan Color

FINAL FANTASY II

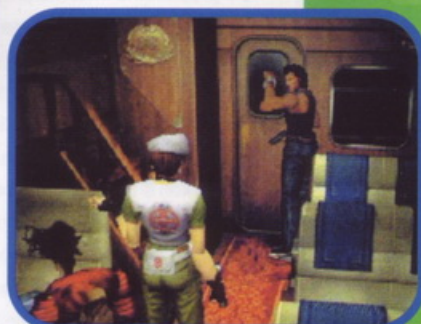
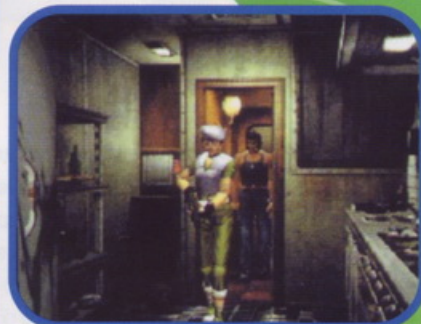
Il secondo capitolo della bellissima saga di Final Fantasy uscì un anno dopo il suo predecessore e non è mai stato distribuito ne in America, ne in Europa. L'unico modo per giocarci, era infatti di acquistare la cartuccia della versione giapponese. Dopo la bellezza di 12 anni, Final Fantasy II sta per fare la sua comparsa sul piccolo schermo del Wonder Swan Color in una veste completamente rimodernata! Final Fantasy II era caratterizzato da un sistema di gioco incredibilmente innovativo per i GDR di quel tempo. Il livello dei personaggi non aumentava come negli altri GDR, tanto che le caratteristiche dei personaggi aumentavano i loro poteri imparando ad utilizzare le loro armi. Anche i Chocobo e CID fecero la loro prima apparizione in questo episodio. Per chi non lo sapesse, Final Fantasy II riuscì a superare le altissime vendite del primo capitolo raggiungendo quota 720.000 copie. Un vero record!!

FINAL FANTASY III

Final Fantasy III per Nintendo 8Bit fu distribuito due anni dopo l'uscita del secondo capitolo della saga e anche questa volta, il gioco non arrivò in occidente (Final Fantasy III per NES è infatti ancora oggi il Final Fantasy VI per Super Nintendo).

Nel terzo capitolo, fece la sua comparsa anche una nuova caratteristica che aggiunse una ventata di innovazione al sistema di gioco. Il Job System, permetteva infatti al giocatore di far cambiare lavoro al proprio personaggio per fargli apprendere nuove tecniche e aumentare così il suo potere. In Final Fantasy III i personaggi potevano, per la prima volta, lanciare degli incantesimi e fecero la loro apparizione anche Bahamut e Odin (le Guardian Force che tutti voi sicuramente conoscete). La grafica del gioco è stata notevolmente migliorata nella conversione per Wonder Swan Color. Il terzo capitolo della bellissima saga di Final Fantasy riuscì a vendere la bellezza di 1.400.000 copie diventando così il titolo più venduto tra tutti quelli usciti fino ad allora.





RESIDENT EVIL ZERO

Quella di Resident Evil è sicuramente una delle saghe della Capcom più famose al mondo e l'ultimo episodio in ordine di uscita, ma il primo nell'ordine cronologico della storia sta per arrivare sulla console a 64 Bit della Nintendo.

Come abbiamo accennato, questa volta, non si tratta di un seguito. Resident Evil Zero ci porterà infatti (insieme a Rebecca Chambers) a quello che è successo ancora prima del primo capitolo della serie uscita per PlayStation più o meno cinque anni fa.

I protagonisti del nuovo episodio della fantastica saga horror della Capcom saranno Rebecca Chambers (l'infermiera incontrata in Resident Evil) e Billy Cohen. Rebecca è una ragazza di 18 anni che oltre ad essere un'esperta di biochimica è anche l'unica superstite della Squadra Bravo degli S.T.A.R.S. Billy invece, è un ufficiale della marina militare americana che è stato accusato di essere il responsabile della strage di 23 persone.

La storia di Resident Evil Zero è ambientata su un treno che è diretto proprio a Raccoon City, ma a causa di un incidente, il terribile virus T è stato liberato e tutti i passeggeri del treno sono stati contaminati e trasformati nei terrificanti zombie che tutti voi conoscerete sicuramente. Rebecca e Billy (due dei pochi passeggeri che sono scampati alla contaminazione) dovranno vedersela con le orde di morti viventi che sparsi ormai in tutto il treno, sembrano avere intenzioni tutt'altro che amichevoli.

Prodotto: Capcom

Genere: Avventura

Piattaforme: Nintendo 64

Uscita: 2000

Nel gioco, ognuno dei due protagonisti sarà dotato di particolari abilità che li rendono molto diversi l'uno dall'altra. Rebecca è infatti molto più brava a risolvere gli enigmi di quanto non lo sia Billy (dal momento che è un'esperta di biochimica è anche in grado di utilizzare alcune piante per creare medicine o veleni con i quali uccidere alcuni dei nemici). Billy invece, è decisamente più forte e quindi, più adatto a combattere con i nemici più potenti.

La caratteristica estremamente innovativa di Resident Evil Zero è la possibilità di passare da un giocatore all'altro durante la stessa partita. Questo significa che dovrete cercare di imparare a sfruttare al meglio le caratteristiche di ognuno dei due protagonisti insieme ai quali dovrete affrontare questo nuovo esercito di zombie.

Un'altra innovazione è stata apportata anche all'inventario. Il sistema dei contenitori è stato infatti completamente eliminato. In questa nuova avventura, vi sarà infatti data la possibilità di lasciare gli oggetti di troppo ovunque vi troviate per poi riprenderli con voi in un secondo tempo.

Il nuovo capitolo della saga di Resident Evil sarà distribuito entro la fine dell'anno e siamo sicuri che tutti i possessori di N64 faranno di tutto per riuscire a procurarsene una copia.





THE BOUNCER

Square e Dream Facotry si sono unite nello sviluppo di un titolo per PS2 che potrebbe essere il videogioco più innovativo che si sia mai visto. Avrete a disposizione 4 protagonisti con i quali potrete decidere di affrontare questa nuova avventura che sembrerebbe essere più un film interattivo che un vero e proprio videogioco.

Sion Barzahd è un ragazzo di 19 anni che lavora nel Bar FATE, del quale è proprietario insieme a Koh e Volt. Dopo aver salvato Dominique, Sion ne è diventato l'amante e la croce che porta al collo è proprio un regalo della sua fidanzata.

Dominique Cross è una ragazza di 15 anni che è stata trovata ferita a morte da Sion in mezzo alla strada. Dominique non ricorda assolutamente niente del suo passato.

Koh Leifoh è uno dei due soci di Sion insieme al quale gestisce il Bar FATE. Ha 25 anni e gli piace moltissimo parlare con chiunque gli capita a tiro e il combattimento è uno dei suoi sport preferiti.

Volt Krueger ha 27 anni ed è il terzo dei gestori del Bar FATE. Ufficialmente è impiegato nella Mega Corporazione Mikado e ha il viso pieno piercing.



Sviluppo: Square / Dream Factory

Genere: GDR / Azione

Piattaforma: PlayStation 2

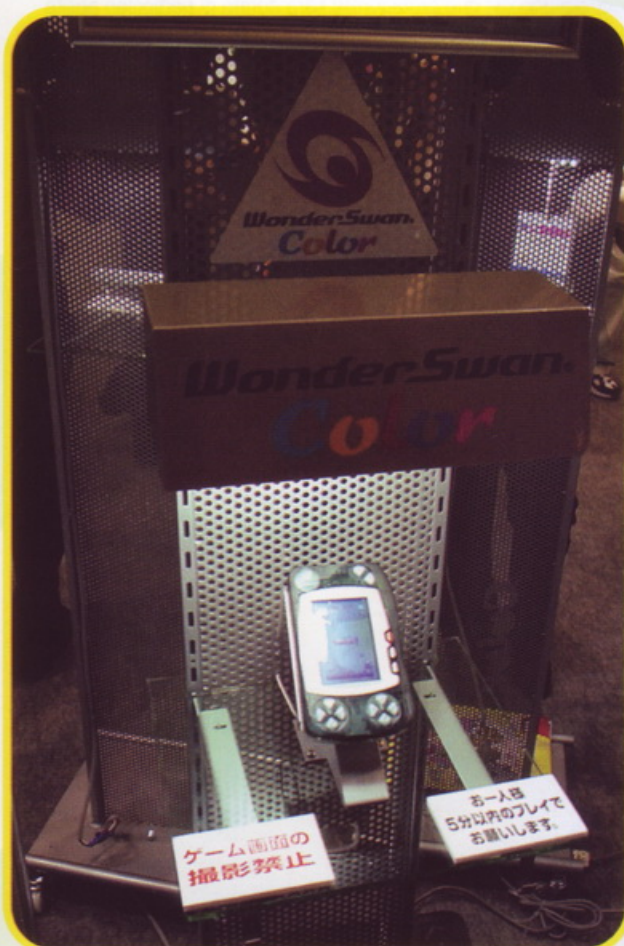
Uscita: Inverno 2000

Secondo la trama di The Bouncer, un giorno Sion ha trovato in mezzo alla strada una ragazza gravemente ferita e le ha salvato la vita portandola nel suo locale, il Bar FATE che lo gestisce insieme a due suoi amici, Koh e Volt. Solo dopo qualche tempo, i tre amici vengono a sapere che la ragazza si chiama Dominique e che a quanto pare, ha completamente dimenticato tutto il suo passato. Da quel poco che si è riuscito a sapere però, sembra che Dominique sia una specie di porta fortuna, visto che tutti quelli che lo aveva fatto con tutti quelli l'avevano incontrata prima.

Una squadra speciale di soldati della Mikado però è stata inviata proprio per rapire la nuova ragazza di Sion e lui, insieme ai suoi due amici Koh Leifoh e Volt Krueger hanno deciso di affrontare la terribile Mega Corporazione e salvare Dominique.

The Bouncer unisce in un unico gioco gli elementi di tanti altri generi come Azione, combattimento e GDR. Non si sa niente di preciso però sul sistema di gioco, anche se sembra che il vostro personaggio aumenterà le proprie abilità e i suoi poteri man mano che andrà avanti nell'avventura.

L'uscita di The Bouncer è prevista per la fine di quest'anno sia nella versione Americana che in quella giapponese, ma speriamo che arrivi al più presto anche da noi.





EITHEA

Nonostante sia sempre più vicina l'uscita della PS2, la console a 32Bit della Sony continua a proporre dei titoli interessanti, come Eithea, il nuovo GDR della Atlus che dovrebbe arrivare entro la fine dell'anno. A differenza dei vari Megami Tensei, Devil Summon e la serie di Persona che proponevano delle trame molto particolari e macabre, la storia sulla quale è basato Eithea sarà sicuramente in grado di sorprendervi e coinvolgervi allo stesso tempo. Con una visione estremamente originale del mondo e dei personaggi molto più attraenti dei loro predecessori e un sistema di gioco estremamente innovativo, il nuovo GDR della Atlus vi porterà in un mondo dove regnano l'amore e la fiducia verso il prossimo.

Secondo la trama del gioco, il mondo di Eithea è protetto dall'albero Ere che ne è anche la fonte di vita di tutte le creature che lo popolano. Due sono le razze principali che convivono in questo fantastico mondo, la famiglia Moonlight e il Clan dei Fire Dragons e grazie a Ere il tempo è sempre mite e non cambia mai durante tutto l'anno.

La famiglia dei Moonlight vive a diretto contatto con la natura proteggendo l'albero Ere, mentre il Clan dei Fire Dragons hanno costituito la loro intera civiltà sfruttando la scienza e le tecnologie delle quali sono in possesso. In questo modo però, i Fire Dragons consumano continuamente il potere dell'albero magico mettendo così in pericolo la natura e tutte le altre forme di vita che popolano il mondo di Eithea come la famiglia dei Moonlight.

Il protagonista principale del nuovo GDR della Atlus è Sho, un ragazzo di appena 17 anni che frequenta il liceo come tutti gli altri ragazzi della sua età. Un giorno però, un terribile terremoto scuote la terra facendo crollare la scuola e risucchiando Sho insieme ad alcuni suoi compagni in una nuova dimensione. Inizia così, l'avventura di questo gruppo di amici che sono arrivati per caso nel fantastico mondo di Eithea.

Con il loro nuovo titolo, i ragazzi della Atlus hanno deciso di aggiungere una nuova caratteristica ai personaggi che incontrerete in questo gioco, il LAV (Latent Ability Voltage) che permetterà ai protagonisti di sviluppare anche i loro poteri psichici latenti oltre a tutte le solite abilità di combattimento. Il LAV è influenzato dallo stato mentale del personaggio, che cambierà moltissimo a seconda della situazione nella quale si troverà durante l'avventura e in particolare durante i combattimenti. Pensate che lo stato mentale del vostro personaggio potrà cambiare anche solo parlando con le persone che incontrerete durante l'avventura. Questo particolare potere, potrà comunque essere utilizzato anche durante i combattimenti sia per aumentare il vostro livello di difesa che quello d'attacco.

Un'altra caratteristica molto interessante di Eithea è che potrete cambiare la formazione del vostro party anche durante le battaglie per avere la possibilità di sfruttare al meglio le abilità di tutti i personaggi che avrete a disposizione.

Sviluppo: Atlus

Genere: GDR

Piattaforma: PlayStation

Uscita: Autunno 2000



SMALL

pon
pon



ELDORADO GATE: EMBLEM OF ERU

La Capcom ha intenzione di distribuire un nuovo GDR a puntate per Dreamcast che uscirà una volta ogni due mesi e dovrebbe iniziare dalla fine di quest'anno. Emblem of Eru sarà il primo capitolo della nuova serie di giochi di ruolo che sarà intitolata Eldorado Gate.

La trama del gioco è stata curata dal gruppo di ragazzi della Flagship che tra l'altro i creatori della storia della bellissima saga horror della Capcom, Resident Evil. Per quanto riguarda i personaggi invece l'ideazione è stata affidata al maestro Yoshitaka Amano, il creatore dei protagonisti della mitica serie di Final Fantasy.

La serie di Eldorado Gate era stata pensata originariamente per il Saturn, ma visto lo scarso successo ottenuto dalla console a 64Bit della Sega, i responsabili del colosso giapponese hanno preferito farla uscire per il Dreamcast.

La grafica di Eldorado Gate sarà completamente bidimensionale e la visuale sarà dall'alto e il gioco sarà diviso tra la modalità Mappa e quella Avventura. Dovrete infatti usare la Mappa per spostarvi da una parte all'altra del mondo nel quale è ambientato Eldorado Gate, mentre con la modalità Avventura vi comporterete come in tutti i classici GDR.

All'inizio del gioco, la Mappa che avrete a disposizione sarà molto limitata, ma man mano che progredirete nell'avventura la vedrete ingrandirsi per rivelarvi nuove località che dovrete visitare per raggiungere il vostro scopo.

Il sistema di gioco di Emblem of Eru sarà molto simile a quello di Legend of Mana (un altro dei tanti GDR della Square). Entrerete infatti nella modalità Combattimento tutte le volte che incontrerete uno o un gruppo di nemici e lo scontro avrà luogo direttamente nella schermata del gioco (senza cioè cambiare come succede in Final Fantasy).

Eldorado Gate vi metterà a disposizione ben 13 personaggi tra i quali potrete scegliere per formare il vostro party. Uno di questi sarà addirittura il maestro degli altri 12 che a quanto pare, sono i discendenti del Dio del Male. Non siamo riusciti a scoprire altri particolari sul primo episodio di questa nuova serie che uscirà entro al fine dell'anno, ma ecco tutta per voi una scheda completa di tutti i personaggi che incontrerete.



Bantross

il maestro di tutti gli altri 12 personaggi principali di Eldorado Gate. Gli è anche stata affidata la custodia del segreto delle loro demoniache origini.

Radia

una simpatico quattordicenne figlia di un ladro che è una vera e propria specialista in furti e scassi.

Pamela

una ragazza di 18 anni che nonostante la sua indole da attacca bri-ga adora i romanzi e vorrebbe tanto diventare una ragazza come tutte le altre.

Sophie

una cacciatrice di mostri di 20 anni. Sophie ha ottenuto la particolare abilità di scoffiggere i mostri da quando era molto piccola.

Hobdo

un uomo bestia che è stato allevato da un robot. Kobdo è l'ultimo esemplare appartenente alla sua razza che si è estinta centinaia di anni fa.

Gomez

il primo dei dodici allievi di Bantross. La sua arma preferita è un martello gigante e diventa nervosissimo quando vede le donne.

Eulshin

uno spadaccino tanto nobile quanto bello che fa la guardia del corpo. Nessuno è mai riuscito ad eguagliare le sue tecniche di spada.

Mamma

un ragazzino di dodici anni che mangiando molto di più di una qualsiasi persona normale ha sviluppato una forza al di fuori della norma.

Giql

una guerriera dal cuore puro che scelto come propria missione quella di eliminare tutti i discendenti del Male che abitano la terra.

Hanan

una giovane guerriera di 16 anni che è stata condannata ad indossare una maschera maledetta che sembra avere dei misteriosi poteri che proteggono la ragazza dalle ferite.

Ein

una specie di androide creato dagli scienziati diverse migliaia di anni fa che è stato trovato tra le rovine di un antico tempio. Ein adora stare in mezzo alla gente e odia la solitudine.

Mima

è sempre stata una ragazza estremamente allegra fino a quando è venuta a sapere di essere una dei discendenti del Dio del Male.

Rado

un simpatico ragazzo di 17 anni che non fa altro dalla mattina alla sera che correre con la sua moto preferita.

Prodotto: Capcom **Genere:** Avventura
Sviluppo: Capcom **Piattaforma:** P52

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

VOTO



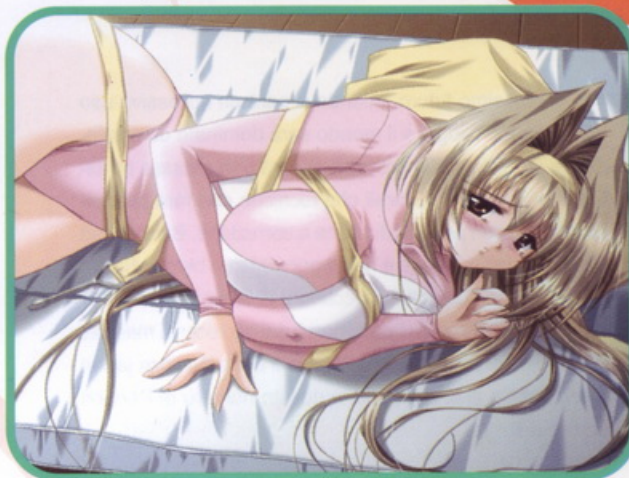
SWEET PLEASURE

Una nuova storia che ci viene regalata dal nuovo maker "Kronos", Sweet Pleasure non vi lascerà delusi e soddisferà a pieno il vostro "desiderio".

Noi vestiamo i panni di un coach (allenatore) che dopo essere stato sbattuto ripetutamente fuori da diverse scuole, per aver allungato le mani sulle studentesse, viene finalmente assunto da un istituto femminile molto noto per essere frequentato da splendide ragazze.

Nel gioco incontriamo 5 ragazze ed abbiamo a disposizione un mese di tempo da sfruttare nel migliore dei modi per prendere confidenza con una delle ragazze ed entrarci in intimità. Ovviamente l'obiettivo principale è quello di avere più "esperienze Hentai" (traduzione letterale dal giapponese) possibili con le studentesse.

Il giocatore ha la possibilità di spostarsi all'interno dell'istituto solo 2 volte al giorno, in queste occasioni si incontrano le ragazze e si ha il compito di istruirle. Gli eventi si generano a seconda della confidenza che ottieni dalle ragazze parlando con loro.



LE CINQUE RAGAZZE SONO:

- 1. IL CAPITANO DEL CLUB "LABORATORIO NINJA"**
- 2. UN MEMBRO DEL CLUB DI TENNIS**
- 3. UN MEMBRO DEL CLUB DELLA GINNASTICA**
- 4. UN MEMBRO DEL CLUB DELLA PALLAVOLO**
- 5. UN MEMBRO DEL CLUB DI KENDO**



Baldrhead

Nel prossimo futuro, quando ci sarà un eccessivo uso della tecnologia e il mondo sarà dominato da conflitti religiosi e politici, all'improvviso ci sarà una grossa perdita di conoscenze sia culturali che tecniche che farà precipitare il mondo in un periodo di rovina e corruzione. Baldrhead è ambientato in Giappone e noi impersoniamo bloody Baldy: un ex-mercenario diventato cacciatore di taglie.

Hmmè forse questo gioco hentai non è dei più recenti, ma visto che è il titolo più apprezzato dagli amici della Hobibox japan abbiamo deciso di presentarlo in questo numero di Ponpon realizzato a Tokyo.

Baldrhead

Il gioco è suddiviso in due parti: una arcade e una Avg (avventura grafica clicca e leggi).

Durante la fase arcade siamo alla guida di un robottino pieno di armi e il nostro compito è quello di sconfiggere i nemici e raccogliere quanti più punti possibile. Abbiamo a disposizione 9 tipi di attacchi. Quando effettuiamo un attacco, il nostro robot si surriscalda e bisogna aspettare alcuni secondi per poter effettuare un nuovo attacco contro il robot avversario. Ovviamente ci sono vari colpi segreti che aumentano notevolmente la nostra potenza distruttiva. Terminata la fase di combattimento si attiva la parte AVG in cui dobbiamo esplorare la città e utilizzando in soldi guadagnati in battaglia possiamo acquistare nuove armi per rendere ancora più potente il nostro robottino.

La grafica delle sequenze hentai è di buon livello e insieme alle sequenze di combattimento rende questo gioco decisamente divertente: un ottimo titolo da acquisire anche se in versione giapponese.



PC

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

VOTO



CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:

computer: windows95 (win 98)

Pentium 100mhz 640X480

32 MB RAM 4X CD-ROM drive



RECENSIONI

pon 11 pon

Baldurhead



RECESSION

GAME OVER



RECENSIONI

Drop



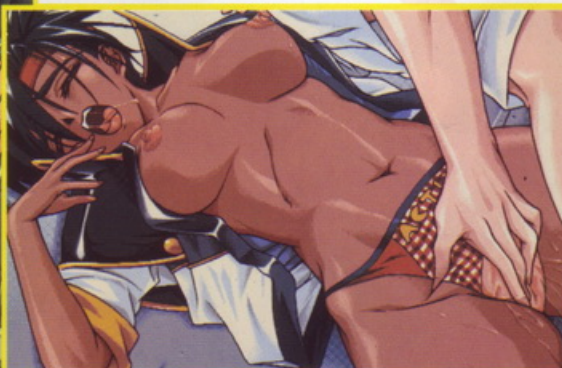
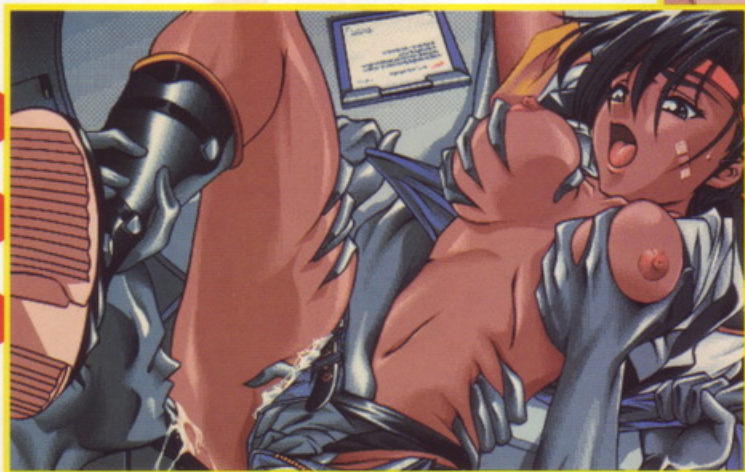
La MBS Truse è una software house molto famosa in giapponesi ed è certamente la più amata dagli appassionati delle situazioni "forti".

Drop, pur non essendo un gioco molto recente, rimane uno dei capitoli più interessanti della Truse dopo la separazione dalla casa madre MayBe Soft.

L'ambientazione del gioco è decisamente sci-fi e la caratterizzazione dei personaggi rende molto coinvolgente la storia.

Il mix fra inseminatori alieni e sesso è un tema molto caro alle software house nipponiche e anche questa volta noi videogiocatori non possiamo assolutamente lamentarci di un'avventura spaziale hentai!!!

Ovviamente tutti i testi sono giapponesi, ma essendo un'avventura clicca e leggi si riesce tranquillamente ad avanzare nel gioco senza troppi problemi, e le sequenze hentai ripagheranno completamente i nostri sforzi.



PC

GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
VOTO

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:

computer: windows95 (win 98)

pentium 100mhz 640X480

16mb ram 4x cd-rom drive



RECENSIONI

pon
15
pon

Angel



Il protagonista, un normalissimo ragazzo senza nessuna particolarità, è follemente innamorato della signorina Maegawa, che frequenta la stessa scuola.

Un giorno, all'improvviso, appaiono davanti ai suoi occhi due strane creature, l'angelo Shokora ed il diavolo Milfy (quest'ultima aspetta di diventare un angelo). I due iniziano la loro sfida per donare la felicità al protagonista, mettendo in gioco le loro posizioni. Tirano fuori una strategia dopo l'altra per ottenere l'interesse da parte della signorina Maegawa, ed il player andrà avanti selezionando una delle due strategie, volta per volta. A seconda della strada percorsa, c'è un ending differente.



RECENSIONI

TITOLO DEL GIOCO

PRODUTTORE

GENERE

MAGGIO

SASAYAKI
NATURAL2 -DUO-
ENAMEL PANIC
SCANDAL (PROVV.)
START
HEART DE NETWORK !
HEARTFULL DAYS
DEPAGA (PROVV.)
SAINT COSPLE GAKUEN
RAKUEN MEIKYOU PET
SM NO SUSUME THE SEEKER
ELEVATOR
NAKUSHITA TOKI HE
BREEZE PASSED US BY
KIOKUNO UMI KARA WATERMARK

D'Z
FEARLY TAIL
F&C

BELL-DA
EUPHONY PRODUCTION
ETEL
SWEET
STONE HEADS
SPEED
ZERO TENSINDO
APPLE PIE
CIEL
PIN PAI
ROSE

AVG
REN AI KYOSEI SLG
3D SHOOTING
AVG
REN AI SLG+AVG
SLG (futuristico)
AVG
SLG (istruttivo)
REN AI SLG
AVG
AVG

REN AI AVG
REN AI SLG
AVG



GIUGNO

MOU SUKINI SHITE KUDASAI
HOHOEMI WO MOUICHIDO
WATASHINO ARIKA
OMAKASE DOUKOUKAI
CANARIA KONO OMOINI UTANI..
CHOTTO SHIYOUYO !
SENCE OFF
PURE MAIL
VIPER-GT1
CARTAGRAN
OMOIDE NO KANATA
KANGATARI
J.A.

SYSTEM ZERO
U.ME SOFT
JANIS
RAIN SOFTWARE
FRONT WING
BLACK PACKAGE
OTHERWISE
OVER FLOR
SOGNA
SOLEIL
PL+US
EUPHONY PRODUCTION
ROSE

AVG (istruttivo)
AVG
AVG
AVG
AVG

AVG

SLG
ACTION AVG
VISUAL NOBEL
AVG
AVG

LUGLIO

NIJIIRO YOUJO
VIPER-RSR
SASURAI NO
VENUS LOVE
ELYSION
KAO NO NAI TSUKI
(una luna senza volto)
KALENDAR GIRL
SENCE OFF
RUSH KIKEN NA KAORI
TWIN WAY
AIR
UNBALANCE

STUDIO B-ROOM
SOGNA
RYORININ
KUROKI HITOMI NO MEGAMI
EIEN NO SANCTUARY
ROOTS

FOSTER
OTHERWISE
H.M.P
STUDIO E.GO
KEY
CHERRY SOFT

AVG
ANIMATION RPG
JUPITER SLG+AVG
WEST VISION ADV
TELIOS ADV
SLG+ADV

ADV
ADV
VISUAL NOVEL
ADV
ADV
ADV



AGOSTO

HOHOEMI WO MOU ICHIDO
GAKUEN NO OJOOSAMA
ONE'S OWN [OR VERY]

U-ME SOFT
C'S WERE
TO BE

SLG+ADV
SLG
VISUAL NOVEL

SETTEMBRE

TOROI
VIPER Z3

JANIS
SOGNA

AVG
ANIME-AVG

OTTOBRE

AGAIN
ORATORIO
SADISTIC WEDDING
LOVE MATE
FIND LOVE EX2
8TH ANGEL
CHAT IN LOVE
FOLLOW ME
VIPER M3-3.2
VIPER BTR

ALICE
KUROMI
KUROMI
MINK
RICEAN
EYE
BASIL
KUROMI
SOGNA
SOGNA

AVG
AVG
AVG
AVG
AVG
AVG+SLG
SIMUL AVG
AVG
ANIME-AVG
ANIME-AVG



viper V-16





© SOGNA

Viper GTB

V VIPER-GT1

Quest'opera è la prosecuzione di Viper GTB, gioco della nota serie Viper della Sogna, che ha riscosso un clamoroso successo proprio in questi ultimi mesi.

Il palcoscenico è sempre il family restaurant dove lavora l'ormai mitica Akira (protagonista anche di Viper V16 che trovate in questi giorni nei negozi di videogiochi e nelle fumetterie). Il player, che trova un posto di lavoro part-time proprio nel ristorante in questione, si innamora di Akira a prima vista.

Un nuovo battle royal in cui rivediamo le nostre amate protagoniste ancora una volta coinvolte in storie di amore e passioni. Con questo nuovo capitolo di Viper avrete le possibilità di conoscere meglio la vita quotidiana di Akira e delle altre protagoniste, scoprendo così un lato della loro personalità che non avete mai visto, nonché le relazioni ed i rapporti che le legano agli altri personaggi apparsi in V16 e GTB, sempre della mitica serie Viper.

Anche questa volta le scene Hentai sono completamente animate con la solita qualità a cui ci ha abituato la Sogna.



PC

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

VOTO



RECENSIONI

pon 21 pon

TOKYO GAME SHOW 2000 BENVENUTI NELLA GIUNGLA

Nella maggior parte dei casi bisogna aspettare un po' di tempo per riuscire a sapere qualcosa di quello che succede negli enormi padiglioni del Tokyo Game Show, ma questa volta, siamo riusciti a sapere tutto con un certo anticipo. Ecco quindi tutto per voi uno specialone tutto dedicato a una delle più grandi fiere di videogiochi a livello mondiale.

A quanto pare, nella seconda edizione di quest'anno, l'attenzione sembra essere particolarmente concentrata sulla nuova super console a 128 Bit della Sony. Vediamo però di non perdersi in chiacchiere e passiamo subito a tutte le fantastiche novità che sono proposte dal mitico Tokyo Game Show.



LE GIAPPO STENDISTE

Dobbiamo essere onesti, una delle più grandi attrazioni dal Tokyo Game Show sono proprio le ragazze che fanno da contorno agli stand (tra l'altro veramente fantastici) delle varie case di sviluppo presenti alla fiera. Nessuno dei giornalisti che vanno a vedere la fiera è infatti mai riuscito a tornare a casa senza aver mai scattato almeno una ventina di fotografie a queste ragazze. Sembra comunque che per le hostess giapponesi non sia affatto una cosa strana. Tutte le ragazze sono sempre pronte a mettersi in posa sapendo che la maggior parte dei visitatori della fiera sono lì apposta per fotografarle. Sembra strano che l'attenzione della gente sia focalizzata sulle ragazze piuttosto che sui giochi, ma chi ha mai detto che i redattori siano persone normali?!?





ECCO A VOI GT2000!!

Siamo finalmente riusciti a mettere le mani sulla versione giocabile di quello che potrebbe essere il miglior titolo di corse di tutti i tempi. Dopo aver appassionato tutti i possessori di PlayStation, la mitica serie di Gran Turismo sta per arrivare sulla nuova super console a 128Bit della Sony. Durante il primo giorno di fiera (quello dedicato ai soli giornalisti) abbiamo finalmente potuto provare una Demo giocabile di GT 2000. Nonostante non siamo riusciti a giocare per molto tempo (dopo un paio di minuti, siamo stati cacciati da un tipo che gestiva come un matto indicandoci l'uscita dello stand), siamo riusciti a vedere alcune delle macchine che troveremo anche nella versione finale del gioco e solo uno dei quattro circuiti completati fino ad oggi.

Le macchine presenti nella Demo erano 24: Nissan GTR, Honda NSX, Toyota Supra, Chrysler Viper, Subaru Impreza, Peugeot 206, Toyota MR-S, RUF CTR 7 (the game's version of the Porsche), Lotus Esprit, Nissan Skyline, Toyota Supra MR-2, Mitsubishi Lancer, Mazda RX-7, Subaru Impreza Rally Car, Subaru B4, Toyota MR-2, Honda S2000, Audi TT, Nissan Silvia, Lotus Elise 190, Toyota Altezza, Toyota Celica, Toyota MRS Special Edition, and the Mini-Cooper. Speriamo di riuscire a vedere qualcosa nei prossimi giorni, in modo da dirvi qualcosa di più sulla nuova simulazione di guida per PS2.

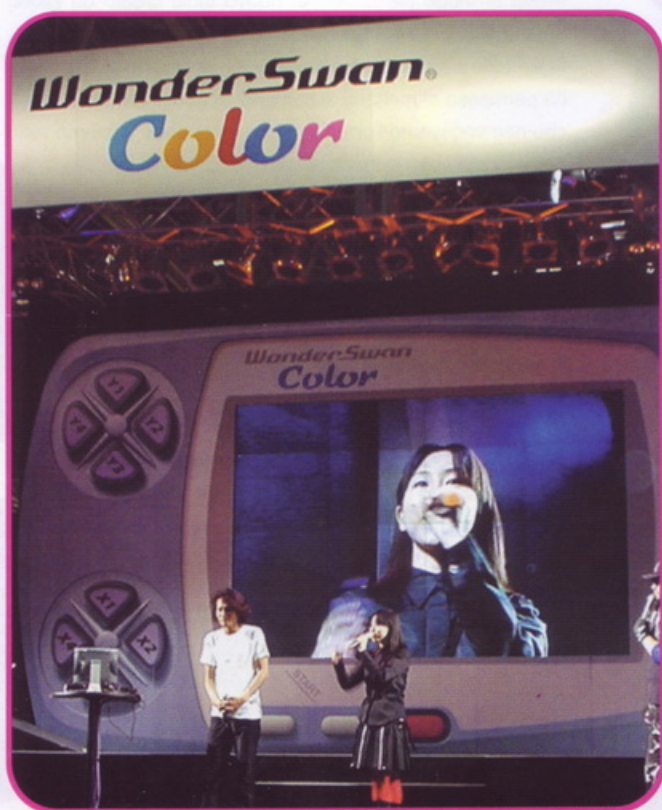


ALCUNE ANTICIPAZIONI SU KLONOA

Fino ad oggi, non si era ancora capito come sarebbe stato il nuovo episodio di Klonoa sviluppato per PS2. C'era infatti chi diceva che sarebbe potuto essere un platform tridimensionale come Mario 64 per N64 o Sonic Adventure per Dreamcast o un semplice platform 2D a scorrimento laterale come il suo predecessore per PlayStation. Da quello che abbiamo potuto vedere, entrambe le ipotesi erano giuste.

I personaggi del gioco sono infatti tutti poligonali, ma gli sviluppatori hanno deciso di renderli molto più simili ai protagonisti di un cartone animato come quelli visti in Jet Set Radio per Dreamcast. Anche i fondali sono completamente tridimensionali, incredibilmente dettagliati ed estremamente colorati.

Nella Rolling-Demo che è stata mostrata fino ad oggi, abbiamo potuto vedere che il sistema di gioco si rifà a quello dei più classici platform a scorrimento laterale, molto simile quindi a quello di Klonoa per PlayStation o alla serie di Pandemonium. A quanto pare Klonoa 2 dovrebbe uscire entro la primavera del prossimo anno, ma ne sapremo sicuramente qualcosa di più nei prossimi giorni.



LE PRIME IMPRESSIONI SU SEVEN

Il giorno prima dell'apertura ufficiale dell'edizione autunnale Tokyo Game Show 2000, abbiamo potuto vedere un video dimostrativo del nuovo GDR che è in arrivo dalla Namco. 7(Seven): The Cavalry of Molmoth) sembrerebbe essere un gioco di ruolo che vuole rispettare quelle che sono le regole tradizionali dei giochi di ruolo Fantasy con battaglie a squadre più o meno come succede in Ogre Battle.

L'aspetto grafico del gioco si rifà molto ai più famosi Anime e i personaggi sono bidimensionali, proprio come nei più classici GDR. Nonostante siano molto dettagliati, i protagonisti sono molto semplici, ma sono caratterizzati da dei colori veramente molto particolari e brillanti. Il gioco, ricorda comunque moltissimo quello di Final Fantasy IX, anche se i fondali un po' più piatti rispetto a quelli prerenderizzati del titolo della Square. Da quello che abbiamo visto nel filmato, il sistema di combattimento sarà a turni e avremo la possibilità di controllare dei party di un massimo di sei personaggi contemporaneamente. Durante gli scontri, la telecamera offre una prospettiva isometrica del campo di battaglia (come in Breath of Fire e i movimenti dei personaggi sembrano essere influenzati da una struttura a celle invisibile come in Ogre Battle. Nonostante tutto questo però, siamo sicuri che il nuovo GDR della Namco sarà apprezzato da tutti gli appassionati del genere.



Z.O.E.

Prima di essere cacciati dalla fiera, siamo riusciti a giocare (anche se per no più di 30 secondi) con Z.O.E..

A parte il fatto che Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty è senza dubbio il miglior gioco di tutti i tempi, la nostra attenzione era rivolta in modo particolare al nuovo titolo creato da Hideo Kojima, Z.O.E. del quale avevamo sentito tanto parlare. Beh, finalmente siamo riusciti a mettere le mani sul controller che ci ha permesso di metterci ai comandi di questi fantastici Mech che non vedevamo l'ora di pilotare da quando abbiamo visto per la prima volta le immagini del gioco.

Trenta secondi, non sono tantissimi per dare un giudizio definitivo, ma vi assicuriamo che le nostre aspettative non sono state deluse nella maniera più assoluta. Nella battaglia alla quale abbiamo preso parte, siamo riusciti a tenere costantemente sotto tiro il Mech avversario, mantenendo comunque sempre il pieno controllo del nostro utilizzando semplicemente la levetta analogica sinistra del controller.

Visto che non siamo riusciti ad avere il tempo di distruggere il nostro avversario, non abbiamo potuto vedere com'è l'azione di gioco quando non si combatte e quali sono tutti i comandi, ma ne sapremo sicuramente di più nei prossimi giorni.





UNO SGUARDO A DANCE-SUMMIT

Bust-A-Groove sta per arrivare sulla PlayStation 2, ma non sembra che i ragazzi della Enix siano riusciti a cambiare niente nel loro "balladuro". Andiamo a vedere cosa dovranno aspettarsi da Bust-A-Groove per PS2 gli appassionati di ballo...

I controller non erano ancora stati montati e quindi non abbiamo avuto modo di poter provare la nuova conversione del divertentissimo gioco di ballo della Enix per PS2, Dance Summit: Bust-A-Groove. Siamo però sicuri che quando avremo la possibilità di provarlo non riusciremo a trovare grandi differenze con la versione originale per PlayStation. D'altra parte, il sistema di gioco non è cambiato affatto e non ci sarà da fare altro che premere i pulsanti seguendo il ritmo della musica. Da quello che abbiamo visto, i personaggi hanno ancora un aspetto decisamente ispirato ai protagonisti degli Anime, ma sono molto più dettagliati sia nel look che nei movimenti. Non sarà comunque questo, il gioco che ci farà dire "Oh mio Dio, quanto è potente la PlayStation 2!", ma nonostante questo sarà sicuramente divertente come i suoi predecessori.

DARK CLOUD: IL GDR DEFINITIVO?

Abbiamo finalmente potuto provare una versione completamente giocabile dell'ambizioso GDR della Sony e a quanto pare, questo era uno dei tre titoli distribuiti dal colosso giapponese presentati al Tokyo Game Show insieme a GT2000 e Sky Gunner.

Non c'è comunque molto da dire su Dark Cloud, il nuovo GDR per PlayStation 2, dal momento che non abbiamo visto niente che non sapessimo già. La versione presentata a Tokyo ha però dimostrato che lo sviluppo del gioco è molto più avanti di quanto non fosse quando è stato presentato allo scorso E3 che si è tenuto la scorsa estate a Los Angeles.

Ora, è infatti possibile accedere a molti più livelli e la costruzione del mondo del gioco è quasi completa. Dark Cloud è comunque sempre molto bello e le ambientazioni 3D sono piene di effetti speciali veramente spettacolari come illuminazioni, fumo e nebbia come non se ne sono mai visti.

Speriamo comunque di poter vedere di più nei prossimi giorni, visto che Dark Cloud è comunque uno dei titoli più interessanti di quelli presentati alla fiera.



KESSEN II

Il nuovo titolo strategico della Koei sembra essere la realizzazione di tutte le promesse fatte dagli sviluppatori, quando fu annunciato qualche tempo fa. Ancora più coinvolgente e d'atmosfera del suo predecessore, Kessen II saprà sicuramente raccogliere i favori della maggior parte dei possessori di PS2 appassionati di questo genere. Nonostante il titolo che abbiamo visto oggi fosse ancora in una fase non ancora avanzata dello sviluppo, possiamo dirvi che promette di diventare uno dei giochi più emozionanti e appassionanti di tutti i tempi. Un Wargame che riprende lo schema del precedente episodio ingrandendolo e rendendolo ancora più bello con centinaia di effetti speciali che rendono sicuramente onore alle potenzialità del processore grafico della nuova console della Sony. Per il momento, non siamo ancora riusciti a vedere moltissimo del gioco vero e proprio, ma nonostante questo, siamo certi che Kessen II sarà uno dei titoli più attesi per il prossimo anno.

MOBILE SUIT GUNDAM

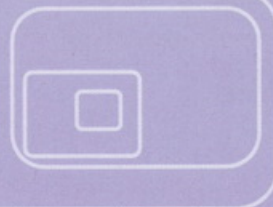
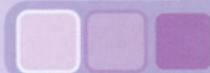
Non si può sperare di andare a visitare il Tokyo Game Show senza imbattersi in un gioco almeno che riguardi il mondo dei mitici Gundam. Ancora non siamo riusciti a vedere il nuovo titolo dedicato ai fantastici Robot della Bandai sviluppato per PS2, ma lo stand che è stato preparato per la presentazione è veramente impressionante e soprattutto pieno di controller che permetteranno di mettersi ai comandi di questi potentissimi Robot da guerra.

Tutto quello che siamo riusciti a vedere fino ad ora è stato comunque un filmato che presentava il gioco mostrando il sistema di controllo dei Mech e alcuni dei filmati che saranno presenti nel gioco.

Se siete appassionati di videogiochi e di Gundam, allora il nuovo titolo della Bandai per PlayStation 2 potrebbe essere il vostro nuovo sogno nel cassetto...









Race Queen

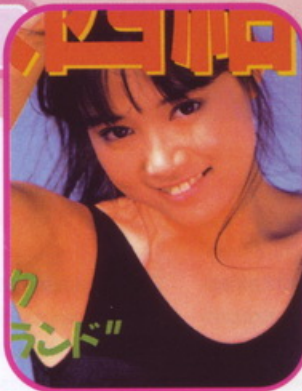
V I SENTITE PRONTI A CAVALCARE UN CAVALLINO RAMPANTE?

Da quando è comparso per la prima volta nelle sale giochi, F355 Challenge ha dato un nuovo significato al termine "simulazione di guida" e per questo, non si devono ringraziare solamente i tre enormi schermi, un impianto sonoro spettacolare e un cabinato come non se ne sono mai visti. Questa volta, i ragazzi della Sega sono riusciti a creare un vero capolavoro che permette al giocatore di vivere un'esperienza di gioco veramente straordinaria. Mai come con F355 Challenge si è mai avuta la sensazione di guidare veramente, soprattutto grazie al migliore modello fisico di una macchina da corsa che si sia mai visto in un videogioco. Pensate solo che per far girare questa meraviglia sono necessarie la bellezza di quattro schede Naomi delle quali tre per gestire gli schermi e una completamente dedicata al sonoro. Non è incredibile? Mai quanto il fatto che gli sviluppatori del team AM2 sono riusciti a convertire perfettamente questo titolo per la super console a 128 Bit della Sega.

Per redervi l'idea di quanta cura è stata impiegata dagli sviluppatori nella creazione di F355 Challenge, quando accenderete la vostra console, non avrete più l'impressione di trovarvi di fronte a un televisore. Inizierete infatti a vivere l'incredibile esperienza di trovarvi veramente al volante di uno di quei potentissimi bolidi. Potete anche dimenticare tutte le altre simulazioni di guida (anche le più precise), ma soprattutto, scordate i sorpassi facili e le leggi fisiche applicate in maniera quasi sempre approssimativa. Con F355 sarà sufficiente anche il più piccolo errore per trovarvi immediatamente fuori dalla pista. Come se tutto questo non fosse già sufficiente, vi troverete a gareggiare con degli avversari degli dei migliori piloti i formula uno e ognuno con il proprio personale stile di guida. Vi capiterà infatti molto spesso, di vederli addirittura gareggiare tra di loro per riuscire a conquistare la testa della corsa. Possiamo tranquillamente dire che l'unica cosa che manca alla nuova simulazione di guida della Sega è l'odore di olio bruciato e di benzina tipici dei circuiti...

Proprio grazie a questa sua natura estremamente realistica, F355 Challenge è un gioco molto difficile e i meno esperti di voi avranno bisogno di molto allenamento prima di riuscire a guidare abbastanza bene uno dei bolidi che avrete a disposizione. La nuova simulazione di guida della Sega, sembra essere infatti un titolo dedicato ai soli fanatici della guida che sono pronti a affrontare centinaia di volte lo stesso circuito per riuscire a completarlo raggiungendo il gradino più alto del podio. È comunque possibile impostare secondo le proprie capacità il livello di difficoltà del gioco, ma anche selezionando tutti i possibili aiuti esterni (come Traction Control, Stability Program e ABS che tra le altre cose funzionano alla perfezione), le prime volte sarà difficile anche riuscire a completare una gara.





Per rendere così spettacolare il loro nuovo titolo, i ragazzi della AM2 hanno utilizzato il miglior motore grafico che si sia mai visto. Pensate che per lo sviluppo di F355 Challenge sono stati impiegati la riproduzione fotorealistica delle macchine (con tanto di piloti animati al loro interno e tracciati). Guardando uno dei replay, vi capiterà spesso di non riuscire a distinguere il gioco da vere e proprie riprese televisive. Come se tutto questo non bastasse, F355 Challenge presenta alcuni tra i migliori effetti di luce, texture e una profondità di visuale che vi sia mai capitato di vedere in un videogioco sviluppato per una console da casa e tutto questo alla velocità di 60 fotogrammi al secondo che non accenna mai a calare, neppure durante le sequenze più caotiche.

Come nella versione da sala giochi, anche quella per Dreamcast propone un sonoro veramente impressionante. La colonna sonora è composta di una serie di bellissime musiche rock in pieno stile Sega e la riproduzione degli effetti sonori come il rombo dei motori o i rumori delle gomme sull'asfalto sono decisamente perfetti. L'unico difetto delle tracce musicali è la loro eccessiva ripetitività che, alla lunga, potrebbe compromettere la vostra concentrazione.

Un'altra nota di merito va comunque al sistema di controllo che pur non essendo quello più adatto vi permette di controllare la vettura nel migliore dei modi in tutte le situazioni. Se avete però intenzione di vivere l'esperienza di guida definitiva, vi consigliamo caldamente di giocare con questo nuovo capolavoro della Sega utilizzando un volante.

F355 Challenge non è comunque soltanto una perfetta conversione del capolavoro da sala giochi. Questa volta, la Sega è veramente riuscita a superarsi, aggiungendo al già perfetto Coin-Op un'ottima dose di opzioni di gioco extra e un numero incredibile di tracciati sui quali dimostrare tutta la vostra bravura. Oltre ai sei circuiti originali (Motegi, Suzuka Small, Monza, Sugo, Suzuka Full e Long Beach), potrete infatti cimentarvi anche (dopo averle sbloccate) nel famosissimo ovale di Atlanta, nella pista di Nurburgring, nel circuito di Sepang e in quello di Laguna Seca.

I veri appassionati di motori potranno inoltre divertirsi a regolare tutti i vari aspetti tecnici delle vetture che F355 Challenge vi mette a disposizione. Tutto questo, per ottenere delle prestazioni ancora migliori (e perché no, più realistiche) soprattutto nella modalità multi-player. Per quanto riguarda questa opzione di gioco avrete la possibilità di giocare sia utilizzando la tecnica dello Split-Screen che collegando due console con il cavo Link.

Grazie alla possibilità di collegarsi alla rete, il nuovo titolo della Sega potrete scaricare o caricare delle Ghost Car con le quali confrontarvi oltre ad eventuali nuove macchine o circuiti che potrebbero essere distribuite in futuro. Non è incredibile?

Insomma, F355 Challenge è senza dubbio la simulazione di guida definitiva che tutti gli appassionati di sfide all'ultimo giro stavano aspettando.



Prodotto: Sega
Sviluppo: Am2
Genere: Simulazione di Guida
Piattaforma: Dreamcast





Sono un vostro nuovo lettore.

Ho letto del vostro invito a mandare disegni e visto che me la cavo abbastanza bene, ma non ho lo scanner, vorrei conoscere l'indirizzo della vostra redazione al fine di poterli inviare tramite la vecchie e obsolete poste!!!

Intanto cordiali saluti
Daniele Amore

Giorgio: Ciao Daniele,

per te e tutti quelli che come te sono degli appassionati di disegno, ma non hanno la possibilità di inviarci i loro lavori via e-mail, potete spedire tutto il materiale all'indirizzo:

Hobibox Europe
Via Campi d'Annibale, 93
00046 - Roma

Spett. redazione

Ho 38 anni e la passione dei manga da sempre! (Chi non ricorda «La clinica dell'amore» con Ruko Tatase ed il Dott. Ogenuri?) Ho acquistato il V/s secondo numero quasi per caso alla fine di agosto e sono rimasto favorevolmente impressionato. Sicuramente avete un lettore in più.

Per inviarvi due consigli preferisco attendere il numero di settembre.

Buon lavoro e...avanti così!
C. Tonioni

Elsa: Ciao!. Siamo sicuramente tutti d'accordo con te quando dici che manga come La Clinica dell'Amore sono veramente divertenti e ti ringraziamo per i complimenti che hai fatto al nostro lavoro.

Per quanto riguarda invece i consigli che vuoi darci, non vediamo l'ora di leggerli, perché è nostra intenzione di riuscire a migliorare sempre di più PonPon per soddisfare tutte le esigenze di voi lettori.

Anche dio brando legge PON PON!!

Carissima redazione di Pon Pon ,finalmente la più grande rivista di giochi hentai è venuta alla luce e mai come ora ci sentiamo così vicini al Giappone.

Dopo aver acquistato "di tutto", finalmente ho trovato la vera rivista che guiderà gli otaku nel meraviglioso mondo hentai!!

Spero di essere tra i primi 10 lettori, ma ancor di più spero di avere il pacco Hobibox Europe. (disperato mi sono recato in moltissimi negozi alla ricerca di Viper m1 ma nessuno lo aveva; voi siete la mia unica speranza!!!)

Non preoccupatevi per la pubblicità ve la farò io , anche su internet; e poi chi non comprenderebbe la vostra rivista se la legge anche dio brando!!! Ci sentiamo prossimamente grandissima redazione!!! Salutonì.

Dio(Davide)Brando

P.s. Spero che le immagini siano di vostro gradimento. P.p.s. Voglio il pacco, lo voglio,lo voglio ,lo voglio... O altrimenti mi sa che dovrò conquistare la terra ...The World!

Davide Pittari

Giorgio: Ciao Davide,

ci fa molto piacere che anche "Dio Brando" legga la nostra rivista e ti ringraziamo tanto per tutti i complimenti che ci hai fatto. È infatti nostra intenzione di riuscire a far conoscere sempre di più a tutti gli otaku italiani il mondo dell'Hentai e tutto quello che può essere interessante per un appassionato del mitico paese del Sol Levante.

Per il momento non possiamo dirti se sei effettivamente rientrato tra i primi dieci lettori, ma ti assicuriamo che se fosse così, riceverai al più presto il pacco Hobibox.

Grazie anche per le immagini che ci hai mandato che sono veramente belle

Ciao a tutta la redazione

di PONPON sono Riccardo di Napoli. Dopo tante peripezie sono finalmente riuscito ad avere il n° 2 e sono rimasto molto colpito dal avere vinto il gioco (Mili non ci posso proprio Pensareeee!!!), ma vi devo chiedere qualcosa che per me è di vitale importanza, ovviamente senza tralasciare i dovuti complimenti a tutto lo staff che sta realizzando un'opera che secondo il mio modesto parere resterà nei secoli.

Allora il problema che vi devo segnalare credo non sia solo mio ma sia diffuso, difatti aspettavo con ansia il numero 2 ma in tutte le fumetterie napoletane da me frequentate (e non sono poche) non ve n'era neanche l'ombra, ma insistendo con il titolare di Napoli Comics (nota fumetteria) sono riuscito oggi 7/9/2000 ad entrarne in possesso e quindi vi volevo chiedere come mai è così introvabile? e se c'è un vostro venditore ufficiale a cui rivolgermi per i prossimi numeri?

P.s. per avere il gioco che ho vinto e che non ho ancora ricevuto che devo fare? vi ringrazio ed ancora complimenti per l'ottimo lavoro che state svolgendo!!!

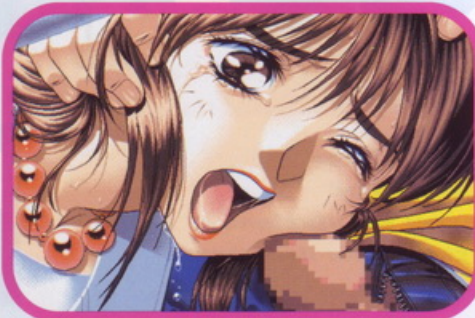
P.s.s. vi invio un'immagine niente male Hehe.
Riccardo Quaranta

Francesco: Ciao Riccardo,

Grazie innanzitutto per tutti i tuoi complimenti, è bello sapere che il nostro lavoro è apprezzato così tanto!

Per quanto riguarda la difficoltà che hai incontrato nel trovare PonPon in edicola, possiamo solo dirti che abbiamo avuto qualche piccolo problema con la distribuzione della rivista, ma ti assicuriamo che già dai prossimi numeri, questo problema sarà solo un ricordo e tutti voi, potrete trovare PonPon in tutte le edicole.

Continua quindi a seguirci e siamo sicuri che riusciremo sempre di più a soddisfare le tue esigenze e quelle di tutti i lettori di PonPon... Niente paura, il gioco arriverà al più presto e complimenti per l'immagine che ci hai mandato... in redazione l'hanno apprezzata tutti!





In questo numero nella sezione utility abbiamo dovuto inserire le nuove DirectX 7.

Infatti molti produttori giapponesi di giochi hetai hanno deciso di upgradare i propri giochi alla versione 7 anche se sinceramente, alla luce delle limitate richieste dei videogiochi henati, questo upgrade risulta solamente noioso e non porta alcun risultato reale da un punto di vista di prestazioni grafiche per noi videogiocatori.

ANIME

Nella sezione **"ANIME"** e **"VIDEO"** sono raccolti filmati Mpeg (con audio originale giapponese) con le più recenti produzioni di OAV hentai e alcune fra le più belle star degli **ADULT VIDEO** giapponesi che si spogliano per noi.

ISTRUZIONI PER LA VISUALIZZAZIONE DEI VIDEO:

Cliccando sul numero posto nella parte bassa dello schermo si fa partire il video corrispondente. Facendo doppio click sul video si può vedere il video a schermo intero (la qualità della visualizzazione dipende molto dalla configurazione del vostro computer). Per tornare alla modalità video «normale» bisogna premere il tasto "ESC" oppure cliccare sul tasto destro e deselezionare la modalità «Full screen».

Se il vostro computer dovesse avere difficoltà a visualizzare i video Mpeg è necessario installare il file che si trova in basso a destra nel menu "Utility".

DEMO

Per fare girare le demo dei videogiochi hentai è necessario avere installate le DirectX di Microsoft (per maggiori informazioni basta puntare il browser verso il sito www.microsoft.com).

Se si voglio visualizzare le scritte giapponesi è necessario installare il programma NJWIN che trovate nella sezione «Utility».

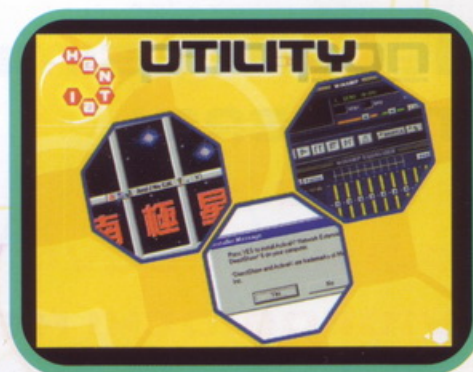
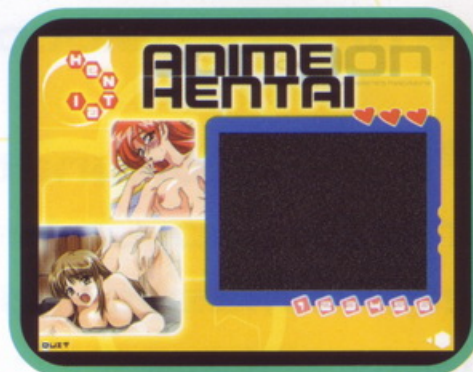
DESKTOP

In questa sezione sono raccolte immagini utili per «hentaizzare» il vostro PC.

PHOTO

Ovviamente qui sono raccolte centinaia di immagini in cui vengono ritratte le più belle modelle giapponesi. Dalle lettere che riceviamo sembra veramente che le ragazze giapponesi siano le più amate dagli appassionati di videogiochi e manga!

Buona visione!



**"speciale CD-ROM doujin:
programma i tuoi videogiochi
del Gameboy
e divertiti con una versione
puzzle di Evangelion
realizzata da un gruppo
di otaku giapponesi!!!!"**

CD-ROM

in regalo!!!

**I migliori videogiochi hentai
tradotti in italiano.**



WWW.HOBIBOX.COM

**In regalo, per i primi 10 lettori
che ci scriveranno una lettera,
c'è un VIDEOGIOCO HENTAI.**



**Per il più fortunato fra quelli che ci spediranno
un disegno, un fumetto o una foto, c'è un altro
regalo messo a disposizione
dalla **Hobibox Europe**:
un pacco contenente
videogiochi giapponesi
e gadgets vari!
ponpon@hobibox.com**

**NEL PROSSIMO
NUMERO:**

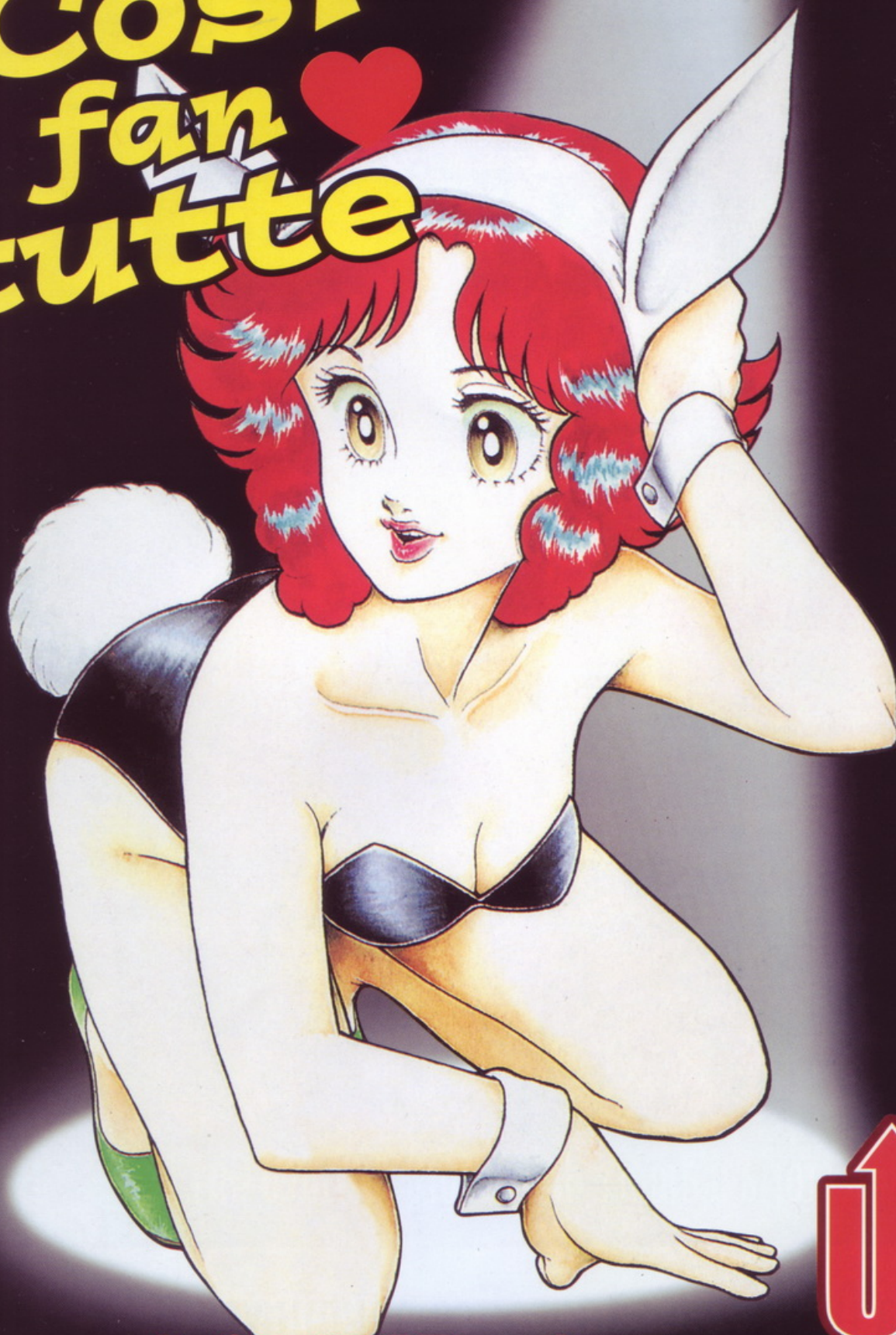
**LE RECENSIONI
DEI PIU' NUOVI
VIDEOGIOCHI HENTAI!
TANTISSIME
IMMAGINI E DEMO.
LA GUIDA OTAKU
DI TOKYO.
650 MB DI HENTAI
SEMPRE PIU' INTERESSANTE!**



PLAYBOYS

(ma solo nei manga)

Così
fan
tutte



da OTTOBRE ogni mese su



lui, lei e l'altra

Is



Una nuova storia d'amore dall'autore di Video Girl Ai

I's da Ottobre monografico sul nuovo

EXPRESS